・ジオメトリインスタンシング

・DrawCall

CPU

Presemt

コマンド

Draw ――＞ コマンドバッファ ――＞ GPU

DrawCallを少なくする

100ポリゴン X 100回 呼ぶより 10000ポリゴン X １回の方が圧倒的に早い

void Cmodel::Draw()

{

…

// Crenderer::DrawIndexed(--);

Crenderer::GetDeviceContext->IASetPrimitiveTopology(D3D11\_PRIMITIVE\_TOPOROGY\_TRIANGLELIST);

----------- ->DrawIndexedInstanced(m\_SubsetArray[i].IndexNum, 10000, m\_SubsetArray[i].StartIndex, 0, 0);

}

vertexShader.hlsl

void main(--- in uint inInstanceID : SV\_InstanceID, ---- )

{

inPosition.x += inInstanceID % 100;

inPosition.y += inInstanceID % 100;

…

}

* モデルごとにマトリックス設定
  + 定数バッファ配列化 「簡単
  + 頂点バッファでマトリクス送信「難しい